



TDC
POKER CLUB

TDC Poker Club

Турнирные правила



Данные правила составлены на основании правил TDA 2019г.
и скорректированы с учётом всех нюансов и особенностей покерного клуба TDC

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1: МЕНЕДЖМЕНТ.

Менеджеры покерных клубов/турниров должны рассматривать интересы игры и справедливости как высший приоритет в процессе принятия решений. В определенных нестандартных случаях, в интересах справедливости, могут приниматься разумные решения, противоречащие техническим правилам. Решение менеджера является окончательным.

2: ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ.

Игроки несут ответственность, за правильность понимания информации о времени и месте проведения турниров и его регламенте в целом, а также за правильность определения места, которое они должны занять в начале турнира. Они должны защищать свои карты, совершать понятные остальным действия, следить за ходом игры, делать ставки в свою очередь, используя принятую терминологию и жесты, и защищать это право, держать карты на виду, складывать фишки таким образом, чтобы размер их стека был виден остальным игрокам, корректно вскрывать все свои карты. Находясь в раздаче, игроки обязаны оставаться на своем месте, в случае обнаружения ошибки игроки обязаны сообщить об этом, попросить засечь время, когда это действительно оправдано, без промедлений пересаживаться с одного стола на другой, следовать правилу «в раздаче только один игрок», знать и соблюдать правила, следовать правилам этикета и в целом действовать согласно правилам турнира.

3: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ТЕРМИНЫ И ЖЕСТЫ ТУРНИРНОГО ПОКЕРА.

Официальные термины – это простые, безошибочные объявления Вашего действия, такие как: бет (bet), рейз (raise), колл (call), пасс (fold), чек (check), олл-инн (all-in), банк (pot) используется только в играх Pot Limit. Местные термины также могут соответствовать этому правилу. Во время принятия решения в раздаче, игроки должны с осторожностью использовать жесты. «Стук» по столу воспринимается как ставка Чек (check). Игроки несут ответственность, за то, чтобы сделать свои намерения ясными для понимания. Используя нестандартные термины или жесты, игрок берет на себя ответственность, что они могут быть неправильно поняты. (см. правила 2 и 42)

4: ИДЕНТИФИКАЦИЯ ЛИЧНОСТИ ИГРОКА.

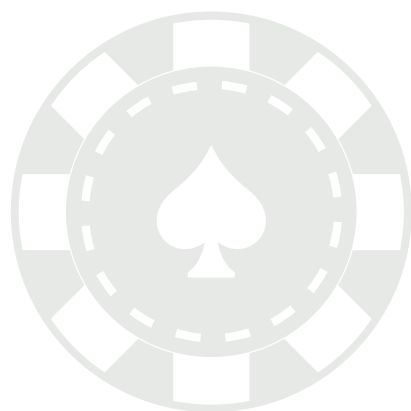
Одежда или другие аксессуары не должны постоянно скрывать личность игрока или отвлекать его от игры. Домашние правила покерного клуба/казино будут применяться исключительно по решению Турнирного Директора (TD).

5: ЭЛЕКТРОННЫЕ УСТРОЙСТВА И СРЕДСТВА КОММУНИКАЦИИ.

Игроки не могут разговаривать по телефону за покерным столом. Мелодии звонков, музыка, фотографии, видео и т.д., должно быть не слышно и не должны беспокоить других игроков. Запрещено использование игровых вспомогательных приложений, как на электронных устройствах, так и на бумажных носителях, непосредственно во время игры. Использование любых других устройств и приборов, средств связи, фото и видеоаппаратуры не должны создавать неудобства для игроков, задерживать игру и создавать преимущество перед остальными игроками. Правила их использования регулируются непосредственно покерным клубом/казино, в котором проводится мероприятие.

6: ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ТУРНИРА.

Организаторы турнира должны чётко анонсировать разрешенные на турнире языки. (Русский / Английский)



TDC
POKER CLUB

ЖЕРЕБЬЕВКА МЕСТ, ЗАКРЫТИЕ И БАЛАНСИРОВКА СТОЛОВ.

7: ЖЕРЕБЬЕВКА МЕСТ.

На турнирах и сателлитах жеребьевка мест проводится в случайном порядке. Если игрок начал турнир, находясь на неправильном месте, но с правильным стеком, то он будет перемещен на правильное место со своим текущим стеком.

8: СТЕКИ ИГРОКОВ, ВОШЕДШИХ ВО ВРЕМЯ ПОЗДНЕЙ РЕГИСТРАЦИИ ИЛИ ПОВТОРНО ВОШЕДШИХ В ТУРНИР (RE—ENTRIES).

А: Игроки, вошедшие во время поздней регистрации или повторно вошедшие в турнир (сделавшие re-entry), начнут игру с полными стартовыми стеками. Жеребьевка проводится в случайном порядке также, как и для новых игроков. Они могут вступить в игру на любой позиции, кроме позиции между Баттоном (button) и Маленьким Блайндом (small blind).

В: В турнирах с возможностью повторного входа (Re-Entry), если игроку было разрешено оставить свои фишки и сделать re-entry, то эти фишки будут удалены из игры.

9: ИГРОКИ СО СПЕЦИАЛЬНЫМИ ФИЗИЧЕСКИМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ.

Для игроков со специальными физическими потребностями по возможности будут предоставляться удобные места.

10: РАСФОРМИРОВАНИЕ СТОЛОВ.

Игроки с расформированного стола, будут пересажены на новый стол и место с помощью 2-х шаговой случайной жеребьевки. Они могут сесть на любую позицию за новым столом, включая позиции Большого Блайнда (big blind), Маленького Блайнда (small blind), или Баттона (button). Единственное место, на которое они не могут сесть – это место между Баттоном (button) и Маленьким Блайндом (small blind). (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

11: БАЛАНСИРОВКА СТОЛОВ И ОСТАНОВКА ИГРЫ.

А) В играх с флопом и смешанных играх, при балансировке столов, следующий игрок, который будет в позиции Большого Блайнда (big blind), пересаживается на худшую позицию (позиция Большого Блайнда (big blind) или ближайшую позицию к Большому Блайнду (big blind) по часовой стрелке, включая позицию одного Большого Блайнда (big blind) без Маленького Блайнда (small blind), даже если это будет означать, что у данного места за столом будет Большой Блайнд (big blind) дважды (не у одного игрока). Игрок не может быть перемещен на позицию Маленького Блайнда (small blind). В турнирах по Стад играм игроки пересаживаются согласно позиции (заполняется последнее освободившееся место на коротком столе).

В) В смешанных играх (например: HORSE), когда игра меняется с Холдем (hold'em) на Стад (stud), по завершении последней раздачи в Холдем (hold'em), Баттон (button) перемещается на позицию согласно правилам игры в Холдем (hold'em), как будто следующая раздача играется в ту же игру, и остается на этом месте в течение раунда игры в Стад (stud). Во время раунда в Стад (stud) пересаживается тот игрок, который был бы на позиции Большого Блайнда (big blind), если бы разыгрывалась раздача в Холдем (hold'em). Когда возобновляется раунд игры в Холдем (hold'em), баттон (button) в первой раздаче будет на позиции, на которой он был «заморожен».

С) Стол, с которого будет перемещен игрок, определяется процедурой балансировки столов.

Д) В турнирах, с максимальным количеством игроков за столом 8-10 человек, игра останавливается на столе, на котором на три или более игроков меньше, чем на остальных столах. В других форматах игры, например, в 6-тах или турбо турнирах, игра будет останавливаться на усмотрение Турнирного Директора. Продолжение игры в неполном составе не является причиной для пересдачи или отмены раздачи (misdeal) и Турнирный Директор может не останавливать игру на свое усмотрение. По возможности, во время игры, столы будут балансироваться Менеджментом как можно быстрее.

БАНКИ, ВСКРЫТИЕ КАРТ

12: ЗАЯВЛЕНИЯ О КОМБИНАЦИИ ИГРОКА.

Карты говорят сами за себя. Словесные заявления относительно содержания карт игрока не обязательны. Однако, любой игрок, преднамеренно неверно называющий свою руку, может быть оштрафован. Дилер обязан определить и озвучить комбинацию после вскрытия карт. Любой игрок, вне зависимости от того, находится он или она в раздаче или нет, заметив ошибку в определении выигрышной комбинации, подсчете или передачи фишек банка не тому игроку, должен незамедлительно объявить об этом.

13: ВСКРЫТИЕ КАРТ И «УБИЙСТВО» ВЫИГРЫШНОЙ РУКИ.

А) Правильное вскрытие карт означает одновременно, что: 1) игрок должен открыть все свои карты и положить их на стол рубашкой вниз; и 2) таким образом, чтобы дилер и остальные игроки могли их четко видеть. Под словосочетанием «все свои карты» имеется в виду: 2 закрытые карты в Холдеме (hold'em), 4 карты в Омахе (Omaha), все 7 карт в 7-карточном стаде (7-card stud) и т.д.

В) При вскрытии карт игрок должен защищать свою руку, ожидая её правильного прочтения. (См. также правило № 65.) Игрок, который показывает свои карты нечетко или не полностью, а затем сбрасывает их рубашкой вверх, думая, что он выиграл, делает это на свой страх и риск. Если карты невозможно восстановить на 100% и Турнирный Директор объявляет, что карты не могли быть четко определены игрок не может претендовать на выигрыш этого банка. Решение Турнирного Директора о том, четко были показаны карты или нет, является окончательным.

С) Дилеры не могут забрать в пас («убить») выигрышную руку, которая была правильно открыта игроком при вскрытии и являлась победной.

14: «ЖИВЫЕ» КАРТЫ ПРИ ВСКРЫТИИ.

Сброс карт рубашкой вверх не говорит о том, что карты автоматически считаются в пасе («мертвыми»); Игрок может изменить свое мнение и показать свои карты, если есть возможность на 100% восстановить и идентифицировать их. Карты считаются в пасе («мертвыми»), когда дилер смешивает их с остальными картами, выброшенными в пас, либо если по любой другой причине их невозможно восстановить и идентифицировать.

15: ВСКРЫТИЕ КАРТ И ОШИБОЧНОЕ СБРАСЫВАНИЕ КАРТ.

А: Если игрок открыл только одну карту, которой уже хватает для победы в данной раздаче, дилер должен попросить игрока открыть все свои карты. Если игрок отказывается это сделать, дилер должен позвать менеджера турнира.

В: Если игрок сделал ставку, и думая, что он уже выиграл, выкинул свои карты в пас (забыв или не заметив, что в раздаче остались еще игрок(и) с картами), дилер должен остановить игру и удерживая карты игрока, позвать менеджера (исключением является правило №58). Если карты уже смешались с остальными картами, выброшенными в пас и их невозможно на 100% восстановить и идентифицировать, то игрок не имеет права требовать возврата ставок, которые были уравнены. Если же ставку или увеличение никто не уравнил, то эта сумма будет возвращена игроку.

16: ВСКРЫТИЕ КАРТ В СИТУАЦИИ ОЛЛ-ИН (ALL-IN).

Все карты должны быть открыты, как только один игрок поставил все свои фишки – Олл-ин (all-in), эта ставка была принята и все остальные действия по торговле были завершены. Ни один игрок, который поставил Олл-ин (all-in) или который отвечал на все ставки до окончания всех действий по торговле, не может сбросить свои карты в Пасс не открыв их. Все игроки участвующие, как в основном, так и во второстепенных банках, должны сразу же открыть свои карты по окончанию торгов. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

17: ВСКРЫТИЕ КАРТ В СИТУАЦИИ БЕЗ ОЛЛ-ИН (ALL-IN) И ПОРЯДОК ВСКРЫТИЯ.

А: При вскрытии карт в ситуации без Олл-ин (all-in), если карты не были спонтанно открыты или сброшены, Турнирный Директор может применить очередность показа карт. Игрок, который сделал последнее агрессивное действие в окончательном круге торгов, должен открыть свои карты первым. Если на последнем круге торгов не было никакой ставки, то первым открывает карты игрок, чье слово в последнем круге торгов было первым. (например, в играх с флопом игрок слева от батона открывает свои карты первым, и так далее по часовой стрелке; в стад-играх, игрок со старшей комбинацией должен открыть свои карты первым; в Razz первым открывает свои карты игрок с самой низкой комбинацией)

В: При вскрытии карт в ситуации без Олл-ин (all-in), игроки могут скинуть карты в Пасс не открывая их, тем самым отказываясь от претензий на получение банка. Последний игрок, у которого останутся «живые» карты на руках, выигрывает банк, и он не обязан показывать свои карты.

18: ПРОСЬБА ПОСМОТРЕТЬ КАРТЫ ОППОНЕНТА.

А: Игроки, выбывшие из раздачи к моменту вскрытия или сбросившие свои карты, не открывая их (открытые карты – это карты, лежащие рубашкой вниз на столе), теряют право попросить вскрыть карты любого из игроков в этой раздаче.

В: Если в последнем круге торговли были ставки, то любой игрок, который

отвечал на ставку, имеет неотъемлемое право, чтобы по запросу, карты игрока, который делал последнее увеличение, были открыты на всеобщее обозрение («игрок заплатил за то, чтобы увидеть карты»), при условии, что игрок, который просит показать карты, имеет карты на руках и открыл их на всеобщее обозрение. Все остальные просьбы показать карты, такие как: посмотреть карты другого игрока (не игрока, который делал последнее увеличение) или если не было ставки на последнем круге торгов, остается на усмотрение Турнирного Директора. (См. примеры в дополнениях)

19: ВСКРЫТИЕ КАРТ, КОГДА ИГРАЕТ КОМБИНАЦИЯ, ВКЛЮЧАЮЩАЯ В СЕБЯ ВСЕ ОБЩИЕ КАРТЫ - «БОРД».

Для получения части банка, при выигрышной комбинации, которая включает в себя все пять общих карт «борда», игрок должен открыть все свои карты. (См. правило № 13-А.)

20: НЕЧЕТНАЯ ФИШКА ПРИ ДЕЛЕНИИ БАНКА.

Нечетная фишка может быть только самого наименьшего номинала из участвующих в данный момент в игре. А) В играх с флопом, когда есть две или больше старших (High) комбинаций или две и больше младших (Low) комбинаций, нечетная фишка идет к игроку, сидящему слева от баттона. В) В стад-играх, Razz и если есть две или больше старшие или младшие комбинации в stud/8; нечетная фишка идет к игроку имеющему старшую карту по масти в его выигрышной комбинации состоящей из 5 карт. С) При делении по старшей и младшей комбинации (High/Low, один игрок выиграл по старшей комбинации (High), а второй по младшей (Low)), нечетная фишка идет к игроку имеющему старшую комбинацию (High). D) Если оба игрока имеют одинаковую комбинацию и оба выиграли как по старшей, так и по младшей комбинации (например 2 колеса в Omaha/8) банк должен быть поделен как можно более равномерно. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

21: ВТОРОСТЕПЕННЫЕ БАНКИ. (SIDE POTS)

Каждый второстепенный банк должен делиться отдельно.

22: СПОРНЫЕ «РУКИ» И БАНКИ.

Возможность оспорить уже сыгранную раздачу заканчивается, как только начинается следующая раздача. (См. правило № 23.) Ошибки в вычислении и правильность передачи фишек банка могут быть оспорены до того момента, пока в следующей раздаче не произошли активные действия, после которых игра должна быть продолжена. Если раздача заканчивается во время перерыва, то право, на оспаривание и исправление результатов раздачи, заканчивается через 1 минуту после того, как банк был передан игроку.

ОБЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ

23: НОВАЯ РАЗДАЧА И НОВЫЕ УРОВНИ.

Новый уровень начнется во время объявления, как только время предыдущего уровня достигнет нуля. Новый уровень начинается со следующей раздачи. Раздача начинается при первом замешивании карт – Риффл (riffle), если используется машинка для замешивания карт, то раздача начинается с нажатия кнопки или при смене дилера. Если раздача по ошибке началась с блайндами предыдущего уровня, то она должна быть закончена с ними, (даже если уже начался новый уровень) в случае, когда были сделаны активные действия, после которых игра должна быть продолжена (См. правило № 36).

24: ЧИП РЕЙЗ (CHIP RACE).

А) Во время чип-рейза, фишки, которые убираются из игры, будут заменены у каждого игрока по максимуму, на фишки следующего номинала. Оставшиеся фишки убираемого номинала будут разыграны. Розыгрыш оставшихся фишек начинается с первого бокса. Во время розыгрыша один игрок может получить только одну дополнительную фишку большего номинала.

Игрок не может покинуть турнир из-за чип-рейза. Если во время чип-рейза он теряет все свои фишки, то ему дается одна фишка наименьшего достоинства, находящегося в игре.

В) Стеки игроков должны быть четко видны и им предлагается присутствовать при чип-рейзе.

С) Если после чип-рейза у игрока остались фишки, которые должны были быть выведены из игры, то они будут обменены на фишки более крупного номинала. Если количество оставшихся фишек меньше, чем номинал наименьшей из фишек в игре, то они будут удалены из игры без компенсации.

25: РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ И ФИШЕК ИГРОКА НА СТОЛЕ.

А) Игроки, дилеры и менеджеры имеют право видеть и понимать примерное количество фишек, поэтому фишки должны находиться на столе в таком виде, чтобы их можно было подсчитать. Ассоциация Турнирных Директоров (TDA) рекомендует игрокам расставлять фишки по номиналам в вертикальных стеках по 20 штук. Фишки наибольшего номинала должны лежать таким образом, чтобы они всегда были видны и опознаваемы. Если Менеджер, взглянув на фишки игрока, не может быстро подсчитать его стек, то игроки, скорее всего, тоже не смогут.

В) Менеджмент турнира контролирует количество и номинал фишек находящихся в игре, и в случае необходимости, могут прибегнуть к укрупнению номинала у одного или нескольких игроков по своему усмотрению в любое время. Об укрупнении номинала будет объявлено дополнительно.

С) Игроки обязаны держать свои карты таким образом, чтобы они были всегда видны.

26: ЗАМЕНА КОЛОДЫ.

Замена колоды будет производиться во время смены дилера, смены уровня или согласно правилам турнира. Игроки не могут просить заменить карты.

27: Докупки фишек (Re-buys).

В турнирах с докупками игрок не может пропустить ни одной раздачи (без стека). Если игрок объявляет о намерении сделать докупку фишек (Re-buy), то ему до начала раздачи ставятся фишки, и он обязан сделать докупку (через дилера, не отходя от стола)

28: «Докрутка» карт или открытие следующих карт после игры.

«Докрутка» или открытие следующих карт по просьбе игроков, после окончания игры, запрещена. «Докрутка» — это открытие любых следующих по порядку карт, (например, карт флопа (борда)), которые бы пришли, если бы раздача не закончилась.

29: ТРЕБОВАНИЕ ЗАСЕЧЬ ВРЕМЯ.

Игроки должны делать ставки своевременно, чтобы поддерживать разумный темп игры. Менеджмент турнира должен засечь время только после того, как у игрока было разумное время для принятия решения. Любой игрок, участвующий в турнире, имеет право попросить засечь время. Игроки должны быть на своих местах, чтобы попросить засечь время (См. правило № 30). Если менеджер засекает время, то в этом случае игрок получает 25 секунд на принятие решения. Если игрок не принял решение в течение данного ему времени, то ему предоставляется последние 5 секунд на обдумывание. Если игрок «под ставкой» (обдумывающий над ставкой оппонента) не принял решение до окончания 5-секундного отчета, то карты игрока автоматически считаются в пассе и забираются дилером. Если игрок, которому засекали время, «не под ставкой», то принимается «чек». Слово переходит к следующему игроку. Турнирный Директор может изменить время, предоставляемое игроку на обдумывание, а также предпринимать другие меры, чтобы соответствовать формату игры и остановить постоянные задержки игры. (См. правила №2 и №70)

ПРИСУТСТВИЕ ИГРОКА ЗА СТОЛОМ / ОЖИДАНИЕ СВОЕГО СЛОВА

30: ПРИСУТСТВИЕ ИГРОКА ЗА СТОЛОМ И «ЖИВАЯ РУКА».

Игрок должен находиться на своем месте за игровым столом в тот момент, когда будет сдана последняя карта при первоначальной раздаче карт «префлопа», в противном случае его карты считаются в пассе («мертвыми»). Игрок, находившийся в этот момент не на своем месте, не может смотреть свои карты и его карты будут перемещены в «отбой» сразу по окончании раздачи карт «префлопа». Его блайнды и анте должны быть поставлены и находятся в игре, а в Стад играх он должен поставить обязательную ставку (bring-in). «На своем месте» означает нахождение в пределах досягаемости своего кресла. Это правило не предназначено, для потворствования игрокам, которые не находятся на своем месте в то время, когда они участвуют в раздаче.

31: ОЖИДАНИЕ СВОЕГО СЛОВА.

Игрок, карты которого находятся в игре («живые»), включая игроков, которые находятся в «all-in» или иными законченными ставками, должен оставаться за столом в течении всех раундов торгов и до тех пор, пока все карты не будут вскрыты (Showdown). Покидание стола раньше времени идет в разрез с правилом, согласно которому игрок должен защищать свои карты и следить за ходом игры. Не соблюдение правила наказывается штрафом (пенальти).

БАТТОН, БЛАЙНДЫ CLUB

32: «МЕРТВЫЙ» БАТТОН.

В турнирах используется правило «мертвого баттона». («мертвый баттон» - это баттон, который ставится на место выбывшего игрока (пустое место).

33: УКЛОНЕНИЕ ОТ ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ СТАВКИ.

Игрок, который преднамеренно избегает попадания на блайнды, будет подвергнут штрафу.

34: БАТТОН В ИГРЕ «ОДИН НА ОДИН» (HEADS-UP).

В игре «Один на Один» (Heads-up), баттон находится на Маленьком Блайнде (small blind) и первым принимает решение до флопа. После флопа первым принимает решение игрок на Большом Блайнде (big blind). Последняя карта до флопа сдается на позицию Баттона. Начиная игру «Один на Один» (Heads-up), баттон ставится так, чтобы один и тот же игрок не был дважды на позиции Большого Блайнда (Big blind).

ПРАВИЛА РАЗДАЧИ КАРТ

35: ПЕРЕСДАЧА КАРТ (MISDEALS) И «ГРЯЗНАЯ» КОЛОДА.

А) Пересдача объявляется в ситуациях (включая, но, не ограничиваясь): 1) Две карты лежат в колоде «лицом» вверх («рубашкой вниз») при раздаче карт «префлопа»; 2) Раздача карт началась с неправильного места; 3) Карты розданы на место, которое не участвует в игре; 4) Игрок, который должен был получить карты, не получил их. 5) В играх с флопом, если, по ошибке дилера, была перевернута первая или вторая карта в раздаче, или при раздаче карт (префлоп) открываются две карты. Для дро-игр применяются домашние правила покерного клуба/казино. (например, лоуболл).

В) Игрок, находящийся на позиции «Баттон» (Button), может получить при раздаче две карты подряд, если его первая карта была по ошибке вскрыта дилером. (См. также правило №37)

С) Если объявлена пересдача, то раздача должна быть сыграна точно так же, как и отмененная: баттон не передвигается, новые игроки не могут войти в раздачу и лимиты остаются прежними. Если во время первоначальной раздачи игроку был назначен штраф или он не присутствовал на своем месте в начале раздачи (См. правило №30), то, при пересдаче, дилер раздает карты на всех участников, и сразу забирает карты этих игроков в пас. Для игрока, получившего штраф, раздача и пересдача считаются за одну.

Д) Если в раздаче были уже сделаны такие активные действия, после которых игра должна быть обязательно продолжена, то объявить пересдачу невозможно, и она продолжается (См. правило №36)

Е) «Грязные» колоды будут определяться местными правилами игры и политикой покерного клуба/казино. Если обнаружена «грязная» колода, то вне зависимости от того, были ли сделаны действия, после которых игра должна быть продолжена, игра будет остановлена и все ставки будут возвращены. После завершения раздачи, возможность оспорить её результаты, если обнаружится «грязная» колода, прекращается в соответствии с правилом №22.

36: АКТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ПОСЛЕ КОТОРЫХ ИГРА ДОЛЖНА БЫТЬ ПРОДОЛЖЕНА.

Активными действиями, после которых игра должна быть продолжена, являются:

1) любые два активных действия, в свою очередь в одном из которых игрок поставил фишки в банк (т.е. любые 2 активных действия, исключая 2 чека (check) или 2 пасса (fold));

2) любая комбинация из трех активных действий в свою очередь (чек (check), бет (bet), рейз (raise), колл (call) или пасс (fold)). Постановка обязательных ставок (Small Blind, Big Blind) не приравнивается к активным действиям. (См. также правило № 35-D и № 43-B).

37: «БАТТОН» С НЕДОСТАЮЩИМ КОЛИЧЕСТВОМ КАРТ.

Если игрок на позиции «баттон», получил недостаточное количество карт, предусмотренное для данной игры, он должен сразу же объявить об этом. Недостающая карта может быть добавлена даже если произошли активные действия, если это допустимо в данной игре. Однако, если игрок на позиции «баттон» уже сделал активное действие («чек» или «бет»), то его рука считается «мертвой».

38: «СЖИГАНИЕ КАРТ» ПОСЛЕ АКТИВНОГО ДЕЙСТВИЯ.

«Сжигание» карт (срезка) это мера предосторожности. Таким образом игроки не могут подсмотреть или узнать верхнюю карту по рубашке. Она не предназначена для того, чтобы сохранить порядок карт. Если неправильное количество карт было обнаружено после того, как были совершены активные действия, то эта рука считается «мертвой», карты этой руки не показываются, и раздача продолжается в обычном порядке, так как все оставшиеся игроки находятся в равных условиях (См. рекомендованные процедуры №14). Срезка производится в обычном порядке, только по одной(!!!) карте на каждом следующем круге торгов. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

39: ФЛОП ИЗ ЧЕТЫРЕХ КАРТ И ПРЕЖДЕВРЕМЕННО ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ.

Если открывшийся флоп содержит четыре (а не три) карты (открытые или нет), то дилер должен закрыть их и позвать менеджера. Дилер должен перемешать эти 4 карты между собой лицом вниз, затем Менеджер выбирает одну из 4 карт, которая далее будет использоваться как «срезка», а оставшиеся 3 карты станут общим флопом (См. также рекомендованные процедуры — №14). Для преждевременно открытых карт см. рекомендованные процедуры — №5.

ИГРА: СТАВКИ И ПОВЫШЕНИЕ СТАВКИ.

40: СПОСОБЫ СТАВОК: УСТНЫЕ СТАВКИ И СТАВКИ ФИШКАМИ.

А) Ставку можно сделать устным объявлением ставки и / или выставлением фишек. Если игрок делает и, то и другое (объявляет ставку и ставит фишки), то ставку определяет то действие, которое было сделано первым. Если оба действия делаются одновременно, то четкое и разумное словесное заявление имеет приоритет, в противном случае принимается ставка фишками. В неясной ситуации, или когда устное объявление и ставка фишками противоречат друг другу, ставку будет определять менеджер / Турнирный Директор опираясь на обстоятельства и Правило №1. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях, а также правило №57).

В) Устные ставки могут быть стандартными («Колл (call)», «Рейз (raise)»), определяющими количество («Одна тысяча»), или оба вместе («Рейз, одна тысяча»).

С) Для всех ставок действует правило, что устное объявление ставки определяющее ее сумму, это тоже самое, что и выставление такого же количества фишек. Пример: объявление «двести», то это тоже самое, что молча поставить 200 в фишках.

41: СПОСОБЫ ОТВЕТА НА ПРЕДЫДУЩУЮ СТАВКУ (CALL).

Стандартные и приемлемые способы ответа на предыдущую ставку:

- 1)** устное объявление «колл» (call);
- 2)** переместить в банк требуемое для ответа на предыдущую ставку количество фишек;
- 3)** молча поставить одну фишку большего достоинства, чем требуется для ответа на предыдущую ставку;
- 4)** Молча поставить несколько фишек, при условии, что если убрать одну фишку, то оставшаяся сумма будет меньше, чем достаточно для ответа на предыдущую ставку (см. правило №45).

Ответ на предыдущую ставку (без объявления) фишкой/несколькими фишками, номинал которой намного меньше, чем необходимо для «колла» (Напри

мер: NLH, блайнды 2000/4000. Игрок А делает ставку 50.000, игрок В молча бросает фишку номиналом 1000) – является не стандартным, настоятельно не рекомендуется, может стать причиной штрафа и будет принята на усмотрение Турнирного Директора, вплоть до того, что игрок должен будет поставить полный размер предыдущей ставки.

42: СПОСОБЫ УВЕЛИЧЕНИЯ СТАВКИ (RAISE).

В играх без ограничения размеров ставок (No-limit) или в играх с ограничением ставок (Pot-limit), повышение ставки должно быть сделано по правилам:

- 1) Фишки должны быть выставлены в банк одним движением;
- 2) Ставка должна быть устно объявлена игроком до начала выставления фишек в банк. Игрок лично отвечает за то, чтобы его действия были поняты правильно.

43: УВЕЛИЧЕНИЕ СТАВКИ.

А) Увеличение ставки должно быть как минимум таким же, как и полное предыдущее увеличение. Игрок, который поднимает ставку на 50 % или больше предыдущего увеличения, но меньше, чем минимальный шаг увеличения, обязан доставить до минимального увеличения ставки. Если игрок поднимает ставку меньше, чем на 50% от предыдущего увеличения, и не сказал перед этим «Рейз» (Raise) или если он не в all-in (см. правило № 45-В), то эта ставка считается ответом на предыдущую ставку. Устное объявление ставки определяющее ее сумму, это тоже самое, что и выставление такого же количества фишек (см. правило №40-С). Пример: NLTH, открывающая ставка 1000, следующий игрок объявляет «Тысяча четыреста» или выдвигает ставку 1400 в фишках – обе эти ставки считаются ответом на предыдущую ставку, если до этого игрок не произнес слово «Рейз» (Raise). (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

В) Если игрок говорит: «Рейз» (Raise), а затем называет сумму, то в случаях, когда не было никакой уточняющей информации, эта сумма принимается как общая сумма ставки. Пример: Игрок А делает ставку 2000. Игрок В объявляет «Рейз (Raise) восемь тысяч». Общая ставка составляет 8000.

44: СТАВКА ОДНОЙ ФИШКОЙ БОЛЬШОГО НОМИНАЛА.

Если игрок, находясь «под ставкой» или после блайндов, кидает в банк одну фишку (даже если это последняя фишка игрока), превышающую ставку, и не объявляет увеличение, считается, что он уравнился по предыдущей ставке. Если игрок хочет сделать увеличение одной фишкой, превышающей предыдущую ставку, то он должен озвучить это до того, как фишка коснется поверхности стола. Если увеличение объявлено, но не названа сумма увеличения, то увеличение принимается по-максимуму для фишки данного номинала. Если игрок делает первую ставку в данном круге торгов, бросая одну фишку, и не объявляет сумму, то ставка принимается по-максимуму для фишки данного номинала.

45: СТАВКА НЕСКОЛЬКИМИ ФИШКАМИ.

А) Если была сделана ставка, и игрок без объявления увеличения или олл-ин (all-in) бросает несколько фишек разного достоинства (даже если эти фишки являются последними), а изъятие фишки наименьшего достоинства оставляет сумму меньшую, чем надо до ответа на предыдущую ставку, то данное действие не принимается как увеличение (raise). Например: 1) игрок А делает ставку 400. Игрок В увеличивает ставку до 1100 (уве-

личение на 700), игрок С бросает 2 фишки номиналом 500 и 1000 без объявления увеличения. Данная ставка принимается как ответ на предыдущую ставку (Call), так как если убрать фишку номиналом 500, то сумма станет меньше, чем необходимо для ответа на ставку 1100; 2) NLTH 25-50. На флопе игрок А делает ставку 1050 и игрок В ставит все оставшиеся у него фишки (2 фишки номиналом 1000). Ставка игрока В считается ответом на предыдущую ставку (Call), если игрок перед выставлением не объявил рейз (Raise) или олл-ин (all-in).

В) Если изъятие одной из фишек оставляет сумму равную или больше, чем необходимо для ответа на предыдущую ставку, то: 1) если у игрока еще остались фишки, то в действие вступает правило №43 о 50% увеличении. 2) Ставка игрока последней фишкой / фишками принимаются как олл-ин (all-in) вне зависимости от того, есть ли 50% от минимального увеличения или нет. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

46: ФИШКИ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ СТАВКИ, НЕ СДВИНУТЫЕ В БАНК.

А) Чтобы избежать путаницы, игроки, перед которыми лежат фишки от предыдущей ставки еще не сдвинутые в банк, должны объявить свои действия, прежде чем добавлять фишки к предыдущей ставке.

В) Если «под ставкой» игрок забирает назад фишки от предыдущей ставки, то это обязывает его сделать колл(call) или рейз(raise). Игрок не может вернуть фишки обратно и выбросить карты в пас.

С) Если новые фишки добавляются молча, и ставка не ясна для покерного клуба / казино, то правила №41-45 (колл(call) или рейз(raise)), применяются следующим образом:

1) Если фишек, оставшихся от предыдущей ставки недостаточно для ответа (call) на ставку, или они остаются лежать отдельно, или они полностью забираются игроком назад, то новая фишка является ответом на предыдущую ставку, а несколько фишек попадают под стандарт 50% увеличения (см. правило №43).

2) Если только часть фишек от предыдущей ставки забирается назад или этих фишек достаточно для ответа(call) на ставку, то объединенная итоговая ставка является повышением, если она удовлетворяет стандарту 50% (см. правила №43 и №45), если меньше 50%, то ставка принимается как ответ на предыдущую ставку. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

47: ПОВТОРНОЕ ОТКРЫТИЕ СТАВОК.

А) В No-limit или Pot-limit играх, если All-in (или объединенная сумма нескольких маленьких ставок all-in) больше предыдущей ставки, но меньше минимального увеличения, то игрок, который уже делал ставку в данном круге торговли, не может сделать увеличения, когда к нему опять придет очередь принимать решение. Если несколько маленьких ставок All-in открывают повторные ставки для игрока(ов), то сумма минимального увеличения (raise) всегда равна последней полной ставке(bet) или послед-

нему увеличению (raise) в данном круге торгов (См. правило №43).

В) В Limit играх, если ставка All-in больше предыдущей ставки как минимум на 50% от минимального увеличения, то игрок, который уже делал ставку в данном круге торговли, может сделать увеличение. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

48: КОЛИЧЕСТВО ДОПУСТИМЫХ УВЕЛИЧЕНИЙ (RAISE).

В No-limit и Pot-limit играх нет ограничения по количеству увеличений (raise). В Limit играх есть ограничение по увеличению ставки, даже в играх один-на-один (heads-up), до того момента, пока в турнире не останется 2 игрока.

49: ПРИНЯТОЕ ДЕЙСТВИЕ.

Покер – это игра на внимание и постоянную собранность. Игрок, уравнивающий ставку, самостоятельно отвечает за то, чтобы правильно определить размер ставки оппонента до того, как объявить колл (call), не зависимо от того, что говорят остальные. Если игрок просит посчитать ставку, получает неверную информацию от дилера или игроков, и ставит фишки в банк или объявляет «Колл» (call), то считается, что он принял полную правильную ставку, и сумма его колла (call) будет откорректирована до верной ставки или олл-ин (all-in). Как и во всех других ситуациях, в данном случае, по усмотрению Турнирного Директора, может быть применено правило №1. (См. рекомендованные процедуры — №12).

50: СТАВКА В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ.

А) Игроки должны делать свой ход исключительно в свою очередь, сделав устное объявление ставки и / или поставив фишки. Ставка, сделанная в свою очередь, является обязательной и фишки, поставленные в банк, должны остаться в банке.

В) Игроки должны ждать четкого объявления суммы ставки предыдущего игрока, прежде чем принимать свое решение по ставкам. Пример: NLTH. Игрок А говорит «рейз (raise)» (но не говорит сумму ставки), а игрок В быстро скидывает карты. Игрок В должен ждать, прежде чем делать какие-либо действия, до тех пор, пока игрок А четко не объявит свою ставку.

51: УСТНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ, ЯВЛЯЮЩЕЕСЯ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ / СТАВКА В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, КОГДА ИГРОК НАХОДИТСЯ В СИТУАЦИИ «ПОД СТАВКОЙ» (UNDERCALL).

А) Основные устные заявления в свою очередь (например: « Колл (call) » или « Рейз (raise) ») определяют действия игрока и являются обязательными. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

В) Игрок находится под ставкой (Undercall) и объявляет или делает ставку меньшую, чем необходимо для ответа на предыдущую ставку другого

игрока без предварительного объявления «Колл (call)». Игрок обязан доставить фишки до полного ответа на предыдущую ставку в случаях: 1) Если это любая ставка в игре «один на один (heads-up)»; 2) Если это ответ на первую (открывающую торги) ставку в любом из многоходовых раундов. В любых других ситуациях, применяется решение Турнирного Директора / Менеджера. Открывающая торги ставка – это первая ставка фишками на каждом круге торгов («чек» не является открывающей ставкой). Большой Блайнд (BB) считается первой (открывающей торги) ставкой в первом круге торгов в играх с блайндами. Баттоны «All-in» могут значительно снизить частоту вышеописанных ошибок. (См. рекомендованные процедуры №1). Это правило для тех случаев, когда игрок должен доставить до полной ставки предыдущего игрока, или, когда на усмотрение Менеджера / Турнирного Директора и игрок может лишиться поставленных в банк фишек и скинуть карты в Пасс (fold). (См. примеры в дополнениях). О недостаточных ставках (underbets) и недостаточных увеличениях (underraise), см. правило №52.

С) Если последовательно было сделано две или более недостаточных ставки, то слово возвращается к первому игроку, поставившему не правильную ставку, и он должен исправить её согласно правилу №51-В. Менеджер/Турнирный директор должен определить, что необходимо сделать со ставками остальных игроков, которые поставили не правильные ставки, исходя из обстоятельств.

52: НЕКОРРЕКТНАЯ СУММА СТАВКИ, НЕДОСТАТОЧНАЯ СТАВКА И НЕДОСТАТОЧНОЕ УВЕЛИЧЕНИЕ.

А) В Limit и No-limit играх, если ставка или увеличение ставки Рейз (raise) меньше минимально допустимой суммы, то игрок обязан доставить фишки до минимально допустимой суммы в любой момент времени в течении круга торгов (если это последний круг торгов, то до начала вскрытия карт). Например: NLTH 100-200, на флопе игрок А делает ставку 600 и игрок В делает увеличение 1000 (до минимально допустимого увеличения не хватает 200). Игроки С и D отвечают на эту ставку, Игрок Е скидывает карты и после этого обнаруживается ошибка. В данном случае все игроки, которые сделали ставки обязаны доставить фишки до минимально возможной ставки - 1200 в любое время до открытия четвертой карты (turn). Если четвертая карта «борда» (turn) была открыта, то ошибочная ставка 1000 считается принятой и не подлежит изменению. Для ситуаций «Под ставкой» (Undercall), см. правило №51.

В) В Pot-limit играх, если игрок поставил ставку «Банк», сумма которой была посчитана неверно, то: если сумма больше, чем должна быть, то ставки должны быть откорректированы до правильных у всех игроков в течении текущего круга торгов; если меньше необходимой суммы, то ставка может быть исправлена до того момента, как произойдёт следующее активное действие. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

53: СТАВКА ВНЕ ОЧЕРЕДИ.

А) Любая ставка вне очереди, чек (check), колл (call) или рейз (raise) влечет за собой наказание и если это произошло, то сначала действие возвращается к игроку, чье слово было в данный момент. Если ставка была объявлена не в свою очередь, то игрок не может ее изменить, кроме случая, когда игрок, чье слово было пропущено, сделал повышение ставки. Если было повышение ставки, то игрок, который сделал ставку вне очереди, имеет все опции по её изменению, включая колл (call), рейз (raise) или пасс (fold). Чек (Check), Колл (call) или Пасс (Fold) игрока, чье слово было пропущено, не дает права на изменение ставки. Пасс (fold) вне очереди является окончательным действием.

В) Игроки, которых пропустили во время ставки вне очереди, должны защищать свое право хода. Если после совершения внеочередного действия прошло достаточное количество времени и были сделаны активные действия, после которых игра должна быть продолжена (см. правило № 36), а игрок, пропустивший свой ход, ничего не сказал, то внеочередное действие считается обязательным. В этом случае должен быть вызван Менеджер / Турнирный Директор, который примет решение, как поступить в этой ситуации, с учетом обстоятельств, включая объявления руки «мертвой» или пассивной. (См. примеры в иллюстрациях и дополнениях)

54: РАЗМЕР БАНКА И СТАВКА «БАНК».

А) Игроки имеют право попросить дилера посчитать сумму банка только в Pot-limit играх. Дилер не должен считать банк в Limit и No-limit играх.

В) В префлоп (preflop) торгах, если ставка олл-ин (all-in) на блайндах меньше величины обязательной ставки это не имеет влияния на подсчет ставки «Банк». (Пример: блайнды 50-100. МБ ставит 50, ББ ставит олл-ин (all-in) 75. В этом случае ставка «Банк» у следующего игрока будет равна 350). После флопа (postflop), при подсчете ставки «Банк», учитываются фактические размеры ставок.

С) Ставка «Банк» является недопустимой в No-limit играх, но она обязывает игрока сделать правильную для данной игры ставку (по крайней мере минимальную), и может стать причиной наложения штрафа. Если до этого уже была ставка, то игрок обязан сделать увеличение (raise)

55: НЕВЕРНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ.

Если игрок, не находясь под ставкой, объявляет А) «call», то это принимается как «check»; В) «raise» — игрок обязан сделать хотя бы минимальное увеличение. У игрока, который находится под ставкой, объявившего «check» есть две опции — «call» и пас, сделать «raise» он не может.

56: СТАВКА И УВЕЛИЧЕНИЯ, СДЕЛАННЫЕ ЧАСТЯМИ.

Все ставки и увеличения принимаются только дилером. Дилер ответствен за определение ставок и увеличений, сделанных частями.

57: НЕСТАНДАРТНЫЕ И НЕПОНЯТНЫЕ СТАВКИ.

Игрок берет на себя риск, используя неофициальные термины и жесты при совершении ставки. Интерпретация таких действий может отличаться от того, что хотел сделать игрок. Также в ситуациях, когда объявленная ставка имеет несколько допустимых значений, она будет принята в максимальном размере, который не превышает размер банка*. Например: NLTH. Блайнды 200-400, в банк меньше 5000. Игрок объявляет: «Я ставлю пять». Если нет уточнений, то ставка будет принята в размере 500; если же в банке 5000 или больше, то будет принята ставка 5000. *Банк – это сумма всех предыдущих ставок, включая любые ставки перед игроком, который еще не вошел в игру. (см. правила 2, 3, 40 и 42).

58: НЕСТАНДАРТНЫЕ СТАВКИ «ПАСС» (FOLD).

Ставка «Пасс» (fold) до окончания последнего круга торгов в свою очередь, когда под игрока не было сделано ставки (например: в ответ на ставку «Чек» (check) или до начала ставок, сразу после открытия карт флопа) или «Пасс» (fold) не в свою очередь, является окончательным решением, и карты этого игрока считаются «мертвыми». В таких случаях к игрокам могут быть применены штрафные санкции. (См. также правило №15-В).

59: ВЫСТАВЛЕНИЕ УСЛОВИЙ И ПРЕЖДЕВРЕМЕННОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ.

А) Выставления условий относительно будущих действий, являются не стандартными и настоятельно не рекомендуются, так как они могут стать обязательными действиями игрока и / или могут быть подвергнуты штрафу по усмотрению Менеджера / Турнирного Директора. Например: условие «если – тогда», такие как «Если Вы сделаете ставку, тогда я сделаю увеличение (raise)».

В) В случае, если игрок А объявляет, что он делает ставку (bet) или рейз (raise), а игрок В объявляет кол (call) прежде, чем игрок А назовет сумму ставки, Менеджер / Турнирный Директор примет решение исходя из ситуации, и может обязать игрока В уравнивать ставку любого размера.

60: ПОДСЧЕТ КОЛИЧЕСТВА ФИШЕК У ОППОНЕНТА.

Игроки, дилеры и менеджеры имеют право на примерное определение количества фишек у оппонента (см. Правило 25). Игрок может попросить, посчитать точное количество фишек только в свою очередь и в том случае, если он находится под ставкой Олл-ин (all-in). Игрок, поставивший ставку Олл-ин (all-in) не обязан подсчитывать свои фишки. По запросу, фишки будут подсчитаны дилером или менеджером. В данном случае применяется правило о принятом действии. (см. Правило №49). Правильно собранные в стеки фишки (см. Правило №25) значительно повышают правильность подсчета.

61: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТАВОК ДЛЯ РАЗМЕНА ФИШЕК.

Игроки не должны использовать ставки для размена фишек. Ставка большего размера, чем необходимо для ответа на предыдущую ставку, может ввести в заблуждение всех за столом. Все фишки, молча поставленные игроком, могут считаться как часть ставки. Например: ставка 325, второй игрок молча ставит 525 (одну фишку номиналом 500 и одну номиналом 25), ожидая получить сдачу 200. Однако, в соответствии с Правилom №45 «Ставка несколькими фишками», это является увеличением до 650.

62: НЕУЧТЕННЫЕ ФИШКИ ПРИ СТАВКЕ ОЛЛ-ИН (ALL-IN).

Если игрок А сделал ставку Олл-ин (All-in) и после того, как игрок Б уравнил эту ставку, обнаружилось, что у игрока А были еще фишки, не учтенные при подсчете ставки олл-ин (all-in), то Менеджер / Турнирный директор должен определить, являются ли эти фишки частью принятого действия или нет. (см. Правило 49). Если Менеджер / Турнирный Директор решил, что эти фишки не являются частью принятого действия, то в случае победы игрока А, он получит от оппонента только то количество фишек, которое было выставлено игроком А до обнаружения у него дополнительных фишек, и которое было уравнено игроком Б. Если игрок А проигрывает в этой раздаче, то обнаруженные позже фишки не остаются у него и игрок А выбывает из игры. По усмотрению Турнирного Директора эти фишки могут достаться игроку Б, который выиграл в этой раздаче.



ИГРА: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.

63: ФИШКИ СПРЯТАННЫЕ ИЗ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК МЕЖДУ СТОЛАМИ.

Игроки не могут держать или переносить турнирные фишки любым способом, который скрывает их (фишки) из поля зрения. Игрок, который попытается это сделать, лишается этих фишек и может быть дисквалифицирован. Данные фишки будут выведены из игры. Ассоциация Турнирных Директоров (TDA) рекомендует обеспечить игроков специальными подносами («rack») или пакетами для переноса фишек, когда это необходимо.

64: ПОТЕРЯННЫЕ И НАЙДЕННЫЕ ФИШКИ.

Потерянные и найденные фишки, принадлежность которых не может быть определена, будут выведены из игры и возвращены к турнирному инвентарю.

65: СЛУЧАЙНО «УБИТЫЕ», СМЕШАННЫЕ ИЛИ ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ.

А) Игрок всегда должен защищать свои карты, в том числе во время вскрытия (ShowDown), в ожидании определения победителя в раздаче. Если дилер по ошибке забирает карты или карты смешиваются с другими и Менеджмент не может со 100% уверенностью идентифицировать карты игрока, то игрок не может претендовать на восстановление карт и не имеет права на возмещение ставок. Однако, если игрок сделал ставку (bet) или увеличение (raise), и она не была уравнена, то эта ставка или увеличение будут возвращены игроку.

В) Если карты игрока были смешаны с другими, но могут быть на 100% определены, то они остаются в игре, несмотря на любые открытые карты.

66: «МЕРТВАЯ» РУКА И СБРАСЫВАНИЕ КАРТ В «СТАД» ИГРАХ.

В Стад покере, если игрок поднимает свои открытые карты в то время, когда его очередь принимать решение – его рука считается «мертвой». Чтобы правильно сбросить карты в Стад играх, необходимо перевернуть их все рубашкой вверх и отодвинуть от себя по направлению к центру стола.

ЭТИКЕТ И ШТРАФЫ.

67: РАСКРЫТИЕ ИНФОРМАЦИИ О КАРТАХ. «КАРТЫ ТОЛЬКО В ОДНИХ РУКАХ».

Игроки обязаны уважать интересы других игроков на турнире. Поэтому игроки, в независимости от того в игре они или нет, не могут:

- 1.** Обсуждать содержание «живых» или ушедших в пасс карт.
- 2.** Советовать или критиковать игру в любое время.
- 3.** Открывать значение карт, которые не были вынесены на обсуждение.

Действует правило «карты только в одних руках». Помимо всего прочего, это правило запрещает показывать свои карты или обсуждать стратегию с другими игроками, зрителями или прочими консультантами.

68: ВСКРЫТИЕ КАРТ И ПРАВИЛЬНОЕ СБРАСЫВАНИЕ КАРТ.

Игрок, который откроет карты до завершения всех кругов торговли, включая того игрока, у которого последнее слово в заключительном круге торговли и его очередь делать ставку, может быть подвергнут штрафу, но его карты не будут считаться «мертвыми» и он продолжит игру. Штраф начнется по окончании раздачи. Сбрасывать карты необходимо низко над столом или просто сдвинуть по столу, не надо их высоко подбрасывать или закручивать при броске. (См. также Правило №66).

69: ЭТИКА ИГРЫ.

Покер – индивидуальная игра. Подыгрывание другому игроку приведет к штрафам, которые могут включать конфискацию фишек или дисквалификацию. «Передача» фишек и все другие формы сговора приведут к дисквалификации.

70: НАРУШЕНИЕ ЭТИКЕТА.

Нарушение этикета может привести к принудительным мерам в соответствии с Правилom №71. Включая примеры, но не ограничиваясь ими: постоянная задержка игры, прикосновение к другим игрокам, их картам или фишкам, неоднократные действия вне очереди, постоянное сокрытие карт или фишек и хранение фишек в нечитабельном виде, выдвигание ставки таким образом, что дилер не может достать до фишек, оскорбительное поведение, неподобающая гигиена и чрезмерная разговорчивость.

71: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ, ШТРАФЫ И ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ.

А) Штрафы включают в себя: словесные предупреждения, один или несколько штрафов «пропущенных раздач», «пропущенных кругов раздач» и дисквалификация. В случаях, когда игроку назначен штраф в виде «пропущенных кругов раздач», данное наказание применяется в следующем порядке: нарушитель пропускает по одной раздаче по количеству игроков, находящихся за столом, включая самого нарушителя, умноженное на

TDC POKER CLUB

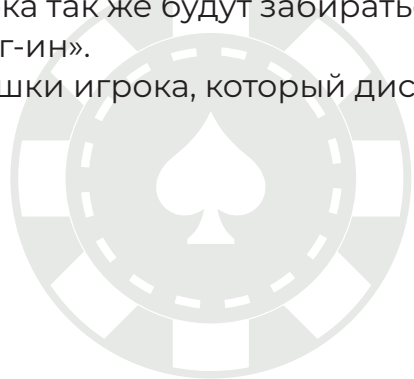
ПРАВИЛА ИГР

количество кругов, обозначенное в наказании. Повторные нарушения облагаются возрастающим штрафом. У игроков, удаленных со стола или оштрафованных, в течении штрафа, будут забираться все обязательные ставки (анте, маленький и большой блайнды).

В) Игрок может быть оштрафован за нарушение этикета (правило №70), если он открывает хотя бы одну из своих карт, находясь «под ставкой», выбрасывает карты со стола, нарушает правило «карты только в одних руках», или при подобных инцидентах. Игрок будет оштрафован в случаях подыгрывания (softplay) другому игроку, злоупотреблении, при поведении, нарушающем порядок и за мошенничество. Если игрок, чье слово последнее, имея на руках наивысшую возможную комбинацию, объявляет чек (check) на последнем кругу торгов, то это не считается автоматически подыгрыванием (softplay); Турнирный Директор принимает решение исходя из ситуации.

С) В течение периода штрафа нарушитель должен оставаться вдалеке от стола. На него будут раздаваться карты, забираться все обязательные ставки (анте, маленький и большой блайнды) и его карты будут сразу же забираться в «пасс» по окончании раздачи карт префлопа. В «стада» играх, у игрока так же будут забираться все обязательные ставки, включая ставку «бринг-ин».

Д) Фишки игрока, который дисквалифицирован, будут удалены из игры.



TDC
POKER CLUB

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Рекомендуемые процедуры TDA – это набор предложений, направленных на уменьшение количества ошибок и улучшение процессов управления. Они могут применяться в ситуациях с большим количеством вариаций, которые не могут быть описаны в одном универсальном правиле. В таких случаях, для принятия справедливого решения, может потребоваться использование нескольких пунктов правил, оценка всех обстоятельств, а также использование правила №1 в качестве основного руководства.

РП - 1. БАТТОН «ALL IN».

Желательно использовать Баттон «all-in», чтобы четко показать, что ставка игрока является ставкой «All-in». Данный баттон должен находиться у дилера (не у каждого из игроков). Когда игрок делает ставку «All-in», дилер должен

положить Баттон «all-in» перед ним, причем таким образом, чтобы все игроки за столом могли его видеть.

РП - 2. СОБИРАНИЕ СТАВОК В ЦЕНТР СТОЛА НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ.

Постоянное собирание ставок и увеличений ставок (raise) в центр стола, как только они были поставлены, является плохой практикой. Это может повлиять на ход раздачи, создать путаницу и увеличивает риск возникновения ошибок. Только тот игрок, чья очередь принимать решение, может попросить дилера собрать все фишки в центр стола (в «Банк»).

РП - 3. ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ.

Поверхность стола имеет огромное значение для ведения игры: принятия ставок, раздачи карт и управление своими стеками игроками. Стол и пространство вокруг него (место для ног и проходы) не должны быть загромождены лишними личными вещами. Организаторы турнира должны иметь четкую позицию по отношению к предметам, которые могут находиться в турнирной зоне, а какие нет.

РП - 4. НАРУШЕНИЕ ПОРЯДКА РАСПОЛОЖЕНИЯ КАРТ В КОЛОДЕ.

В случаях, когда раздача должна быть продолжена, но порядок расположения оставшихся карт в колоде был случайно нарушен, следует:

- Попытаться восстановить первоначальный порядок карт, если это возможно.
- Если это невозможно, то оставшиеся в колоде карты замешиваются (карты, которые были «сожжены» и выкинуты в пас не замешиваются). Карты перемешиваются на столе лицом вниз, затем делается стандартный «шафл» колоды, подрезка и игра продолжается.

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

• Если оставшиеся в колоде карты смешались с выкинутыми в пас и «сожженными» картами, то все эти карты замешиваются вместе (в той же последовательности, как описано в предыдущем пункте) и игра продолжается.

РП - 5. ПРЕЖДЕВРЕМЕННО ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ.

Иногда, по ошибке, дилеры преждевременно открывают «сжигаемые» карты и карты «борда», до завершения предыдущего круга торговли. Ниже приведены общие процедуры для решения этих ситуаций:

А) Если дилер преждевременно открыл «флоп» (три первые открытые карты), то есть до того, как были сделаны все ставки, то дилер:

- 1. Оставляет лежать сожженную карту без изменений.*
- 2. Завершает круг «торговли» (исправив свою ошибку).*
- 3. Перемешивает три не вовремя открывшиеся карты с оставшейся колодой.*
- 4. Открывает три карты (флоп), но уже без сожженной (т.к. она уже лежит).*
- 5. Продолжает игру.*

В) Если дилер преждевременно открыл четвертую карту (turn), то дилер:

- 1. Оставляет лежать на месте вторую сожженную карту.*
- 2. Эту не вовремя открытую карту отодвигает в сторону (оставив ее лежать лицом вверх).*
- 3. Завершает круг торговли (исправив ошибку).*
- 4. Сжигает третью карту и открывает следующую (river) карту, положив ее на место четвертой карты (turn).*
- 5. Начинает круг торговли и, закончив его, берет преждевременно открытую (turn) карту, лежащую открытой на столе, и перемешивает ее с оставшейся колодой, затем открывает пятую (последнюю) карту, но уже без сожженной т.к. их уже три.*
- 6. Начинает последний круг торговли.*

С) Если дилер преждевременно открыл пятую (river) карту (вместе с сожженной), то он:

- 1. Сожженную карту оставляет лежать на месте.*
- 2. Завершает круг торговли (исправив ошибку).*
- 3. Не вовремя открытую пятую карту (river) перемешивает с оставшейся колодой.*
- 4. Открывает пятую (последнюю) карту без сожженной.*
- 5. Начинает последний круг торговли.*

Д) Если дилер преждевременно открыл карту в Стад (stud) покере, то он:

- 1. в темную раздает карты, которые были бы розданы всем игрокам, которые участвуют в данной раздаче в этом круге торгов и откладывает их в сторону вместе с не вовремя открытой картой (без срезки).*
- 2. Завершает круг торговли (исправив ошибку).*
- 3. сжигает карту и раздает всем оставшимся в игре игрокам по одной карте. (таким образом следующая «улица» раздается вместо карт из преждевременно открытой «улицы»).*
- 4. Продолжает раздавать следующие «улицы» в обычном порядке.*
- 5. Перед тем, как открыть карты последней улицы, все отложенные карты перемешивает с оставшейся колодой.*
- 6. Открывает карты последней «улицы», без сожженной.*
- 7. Начинает последний круг торговли.*

РП - 6. ЭФФЕКТИВНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИГРОКОВ.

Перемещение игроков во время балансировки и расформирования столов должно быть оперативным, чтобы они не пропускали блайнды и не задерживали игру. По возможности, игроки должны иметь специальные подносы для фишек (racks), а также, необходимо произвести увеличение номинала фишек игроков таким образом, чтобы им не приходилось переносить большое количество фишек. (См. правило № 10, 11 и 63).

РП - 7. СМЕНА ДИЛЕРОВ ЗА СТОЛАМИ.

TDA рекомендует не менять дилеров за столами менее, чем за 90 секунд непосредственно перед запланированными перерывами или перед сменой уровня в турнире. Это позволит избежать завершения времени предыдущего раунда (не сыгранной раздачи в предыдущем уровне) из-за смены дилера.

РП - 8: ПРОЦЕДУРА СИНХРОННЫХ РАЗДАЧ (HAND FOR HAND)

А: Право претендовать на выплату начинается с объявления: «закончите текущую раздачу. Мы начинаем играть синхронные раздачи (Hand for Hand)». Если в данной раздаче турнир закончит достаточное количество игроков, чтобы попасть в деньги, то все эти игроки будут претендовать на выплату крайнего (крайних) призовых мест. Например: в турнире 50 призовых мест. 52 игрока остаются в игре, когда делается объявление о последней раздаче перед началом синхронных (Hand for Hand). В этой раздаче из игры выбывают 3 игрока. Все 3 игрока поделят между собой приз, который полагается за 50-е место.

В: Во время синхронных раздач (Hand for Hand), каждая раздача будет идти заранее predetermined количество времени вне зависимости от того, сколько времени она будет идти на самом деле. По стандартам TDA каждая раздача будет идти 2 минуты. 2-х минутный отсчет начинается с текущей раздачи, перед началом синхронных (Hand for Hand). Например: до окончания текущего уровня остается 17,5 минут, когда менеджер объявляет о начале синхронных раздач. На начало следующей раздачи

время, которое остается до окончания данного уровня, будет установлено на 15,5 минут. На начало следующей время переведется на 13,5 минут и так далее.

С: Так как игроки должны как можно точнее знать о наступлении следующего уровня, то по-возможности время должно быть переведено на 2 минуты после каждой раздачи, а не на общее количество минут после нескольких раздач.

Д: Блайнды продолжают увеличиваться по мере того, как время уровня истечет по 2 минуты за раздачу и наступит следующий уровень.

Е: Приветствуется (но не обязывает), если во время синхронных раздач игроки будут оставаться на своих местах.

Ф: Если во время синхронных раздач за столом был all-in и на эту ставку ответили (call), а так же были завершены все возможные торги, то карты игроков должны оставаться закрытыми (лежать лицевой стороной вниз). Дилеры не должны открывать следующие карты до тех пор, пока менеджер не даст указание продолжать игру.

РП - 9: КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ЗА ФИНАЛЬНЫМ СТОЛОМ.

В турнирах с максимальным количеством 8 или 9 игроков за столом финальный стол будет состоять из 9 игроков.

В турнирах с максимальным количеством 7 или 6 игроков за столом финальный стол будет состоять из 7 игроков.

РП - 10: ПРОЦЕДУРЫ РАЗДАЧИ КАРТ В СТАД ТУРНИРАХ.

А: Если при первоначальной раздаче карта, которая должна была быть роздана в закрытую, по ошибке была роздана в открытую, то карта, которая должна была открываться (3я карта), сдается этому игроку в закрытую. Если этот игрок должен будет поставить ставку «bring-in», то он обязан ее поставить.

В: Если 7-я карта, которая должна была быть роздана в закрытую, по ошибке была роздана в открытую, то она будет заменена, если в последнем круге еще могут быть действия по торгам. Если действия по торгам на последнем круге не возможны, например, когда игроки в ситуации Олл-ин (All-in) и открытие последней карты не влияет на результат раздачи, то эта карта будет оставлена и заменяться не будет.

С: Карты игрока, который не находится на своем месте (см. правило №30), когда розданы первые карты, они сразу же забираются в отбой (будут «убиты»). На следующем круге карты будут раздаваться только на «живые» руки.

Д: Если есть две или более одинаковых старших комбинаций в Стад (или Стад-8) или наименьших комбинаций в Разз (Razz), то первым ставки открывает тот игрок, у кого старшая карта по масти (в обоих играх).

Е: Если наименьшая по масти карта у игрока, который поставил все свои оставшиеся фишки (all-in) как анте, то ставки начинает игрок, который находится слева от него. Любой игрок, у которого остались фишки, для продолжения игры обязан как минимум сделать минимальную ставку (bring-in) или скинуть карты в пас (fold).

Ф: После открытия 4-ой карты (на втором круге торгов), ставка не будет удваиваться для игроков с открытой парой.

Г: Для ситуации с преждевременно открытой картой в Стад играх см. РП-5-D.

Н: Процедура раздачи карт на последнем круге, с недостающим количеством карт в колоде. Если перед раздачей на последнем круге в колоде количество карт меньше, чем необходимо (количество оставшихся в игре игроков + срезка (burn card) + последняя карта, которая должна остаться в колоде), то раздача должна происходить следующим образом:

- Если необходимое количество карт может быть достигнуто путем добавления трех сожженных карт (срезки перед 4-ой, 5-ой и 6-ой картой), то оставшиеся карты колоды замешиваются с сожженными картами, тем самым формируя новую колоду. Новая колода подрезается, сжигается карта и раздается по одной карте каждому игроку.
- Если в остатке колоды есть минимум 3 карты, а добавление сожженных карт не дает нужное количество карт для раздачи каждому игроку по одной карте, то дилер сжигает одну карту и открывает следующую карту в качестве общей в центре стола.
- Если в остатке колоды меньше 3х карт, то он замешивается с предыдущими сожженными картами, подрезается, сжигается одна карта и следующая карта будет выложена в центр стола в качестве общей.
- Если в игре используется общая карта, то на последнем круге торгов первое слово будет у игрока, который принимал решение первым на предыдущем круге торгов.

РП - 11: РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ФОРМАТ ИГРЫ С АНТЕ. УМЕНЬШЕНИЕ АНТЕ.

При системе игры, когда Анте (ante), ставит только один игрок, рекомендуется использовать формат: Большой Блайнд Анте (ББА) с приоритетным выставлением Анте (ante). Размер Анте (ante) не должен уменьшаться в течении игры и всегда будет равен Большому Блайнду (в том числе и на финальном столе).

РП - 12: ДИЛЕРЫ ДОЛЖНЫ ОБЪЯВЛЯТЬ СТАВКИ И УВЕЛИЧЕНИЯ.

Дилеры должны постоянно объявлять размер всех ставок за столом, кроме ставок Олл-ин (all-in). Размер ставок Олл-ин (all-in) будет подсчитываться только по запросу от игрока, чье слово в данный момент. Продолжает применяться правило «Принятого действия» (правило №49). Расстановка фишек по номиналу значительно улучшает подсчет ставок.

РП - 13: ДИЛЕРЫ ДОЛЖНЫ СКЛАДЫВАТЬ ФИШКИ В ИГРАХ С «РАЗДЕЛЕНИЕМ БАНКА».

В тех случаях, когда это возможно, дилеры должны периодически складывать фишки, находящиеся в банке во время работы за столами на играх с «разделением банка». Складывать фишки необходимо таким образом, чтобы они не заслоняли обзор игрокам или любым другим образом не нарушали ход игры.

РП - 14: ПРИНЦИП СЛУЧАЙНОСТИ МОЖЕТ ПРИМЕНЯТЬСЯ В ОСОБЫХ СИТУАЦИЯХ.

Для устранения ошибок, не предусмотренных правилами и процедурами TDA, Менеджмент / Турнирный Директор может использовать принцип случайности для принятия решения.



ИЛЛЮСТРАЦИИ И ДОПОЛНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ И ПРОЦЕДУРАМ TDA 2019Г. ВЕРСИЯ 1.0.

ПРАВИЛО 10: РАСФОРМИРОВАНИЕ СТОЛОВ. 2-Х ШАГОВЫЙ СЛУЧАЙ- НЫЙ ПРОЦЕСС ЖЕРЕБЬЁВКИ.

2-х шаговый случайный процесс жеребьёвки гарантирует, что не будет специального «подтасовывания» карточек жеребьёвки при расформировании стола и определении нового места игрока в турнире.

Пример: 1) игрокам на расформировываемом столе показываются карточки жеребьёвки с новыми местами, затем они перемешиваются и складываются в стопку. 2) дилер замешивает колоду и раздает всем игрокам по одной карте в открытую, начиная с первого бокса, далее карточки жеребьёвки раздаются по очереди (слева, направо), начиная с игрока, которому дилер раздал самую старшую карту по номиналу и по масти

ПРАВИЛО 16: ВСКРЫТИЕ КАРТ В СИТУАЦИИ ОЛЛ –ИН (ALL—IN).

«Все карты должны быть открыты, как только один игрок поставил все свои фишки — Олл-ин (all-in), эта ставка была принята и все остальные действия по торговле были завершены.» Это правило означает, что карты всех игроков, которые остались в игре по завершении всех кругов торговли, будут открыты, если хотя бы один из этих игроков находится в ситуации Олл-ин (all-in) и не имеет никаких шансов продолжить делать ставки с другими игроками (игроком). Не ждите, пока все сами откроют свои карты; не ждите того, чтобы вторичные банки (side pots) были разделены до того, как игрок, который находится в ситуации Олл-ин (all-in) и участвует только в основном банке, откроет свои карты; если все возможные ставки были сделаны до того, как раздача закончилась, то необходимо сразу перевернуть карты всех игроков, оставшихся в игре, и затем продолжить раздачу.

ПРИМЕР 1: NLTH. ДВА ИГРОКА В РАЗДАЧЕ.

На терне (turn), игрок А (с маленьким количеством фишек) ставит все свои фишки (all-in) и игрок В отвечает на эту ставку. В этот момент оба игрока должны открыть свои карты, после чего дилер делает «срезку», открывает ривер (river) и определяет победителя.

ПРИМЕР 2: NLTH. ТРИ ИГРОКА В РАЗДАЧЕ.

Префлоп, игрок А (с маленьким количеством фишек) ставит все свои фишки (all-in), игроки В и С отвечают на эту ставку. В данном случае игроки не должны открывать свои карты сразу, так как у игроков В и С еще остались фишки и возможно продолжение ставок.

На флопе (flop) В и С чек (check); карты по-прежнему не открываются, так как ставки все еще возможны.

На терне (turn) игрок В ставит все свои фишки (all-in) и игрок С отвечает на эту ставку. В этот момент все игроки должны открыть свои карты (А, В и С), так как дальнейшее продолжение ставок невозможно. Далее дилер должен сделать «срезку», открыть ривер (river) и приступить к процедуре определения победителя. Сначала необходимо определить победителя во второстепенном банке (side pot), в котором участвуют только игроки В и С, а затем выявить победителя основного банка. Обратите внимание, что карты игрока А должны быть открыты до того, как начнется определение победителя в второстепенном банке (side pot), в котором участвуют только игроки В и С.

ПРИМЕР 3: NLTH. ТРИ ИГРОКА В РАЗДАЧЕ.

Префлоп, игрок А (с маленьким количеством фишек) ставит все свои фишки (all-in) - 700 и на его ставку отвечают игроки В и С, у которых еще остается несколько тысяч фишек. В данном случае игроки не должны открывать свои карты сразу, так как у игроков В и С еще остались фишки и возможно продолжение ставок.

На флопе (flop) В и С чек (check); карты по-прежнему не открываются, так как ставки все еще возможны.

На терне (turn) игрок В делает ставку 1000 и С отвечает на нее. Так как у этих игроков еще остаются фишки, и есть еще один круг торгов, то карты по-прежнему не открываются, так как ставки все еще возможны.

На ривере (river) В и С чек (check); В этот момент все игроки должны открыть свои карты (А, В и С), так как все круги торгов завершены и начинается процедура определения победителя. Сначала необходимо определить победителя во второстепенном банке (side pot), размером в 2000, в котором участвуют только игроки В и С, а затем выявить победителя основного банка. Обратите внимание, что карты игрока А должны быть открыты до того, как начнется определение победителя в второстепенном банке (side pot), в котором участвуют только игроки В и С.

ПРАВИЛО 18. ПРОСЬБА ПОСМОТРЕТЬ КАРТЫ ОППОНЕНТА.

ПРИМЕР 1: NLTH.

В игре осталось 3 игрока. В раздаче, на последнем круге торгов ни один из игроков не сделал ставки (все игроки сказали «Чек») и ни один игрок не находится в Олл-ин (All in). При вскрытии карт Игрок А скидывает свои карты, не открывая и дилер забирает их в отбой (muck). Игрок В показывает свои карты – «трипс». Игрок С скидывает свои карты не открывая их. В данной ситуации Игрок В может попросить открыть карты Игрока С, так как он открыл свои карты. Однако, просьба Игрока В остается на усмотрение Турнирного Директора (ТД) / Менеджера. У Игрока В нет неотъемлемого права посмотреть карты Игрока С, так как на последнем круге торгов не было сделано ставок, и он не «платил, чтобы увидеть карты Игрока С». Игроки А и С так же не могут попросить увидеть карты оппонентов, так как они не открыли свои карты и не сохранили их.

ПРИМЕР 2: NLTH.

В игре осталось 4 игрока. На последнем круге торгов Игрок А делает ставку 1000, Игрок В отвечает (call), Игрок С увеличивает до 5000. Игроки А, В и D отвечают (call). Ни один игрок не находится в Олл-ин (All in). Игрок В открывает свои карты – «трипс». Игрок D сразу скидывает свои карты, не открывая и дилер забирает их в отбой (muck). Игрок С скидывает свои карты не открывая их. В данной ситуации Игроки А и В могут попросить открыть карты Игрока С, потому что: 1) «они заплатили, чтобы увидеть карты Игрока С», так как он был последним агрессором на последнем круге торгов и 2) Игроки А и В сохранили свои карты на руках. Игрок D (который также ответил на ставку Игрока С) отказался от своего права посмотреть карты Игрока С, так как он скинул свои карты не показав их. Все остальные просьбы открыть карты других игроков, такие, как запрос Игрока В посмотреть карты Игрока А (т.е. увидеть карты остальных ответивших игроков), остаются на усмотрение ТД / Менеджера.

ПРАВИЛО 20. НЕЧЕТНАЯ ФИШКА ПРИ ДЕЛЕНИИ БАНКА.

F: Когда комбинации игроков имеют одинаковое значение (например: «колесо» в Омаха 8), то банк должен быть разделен поровну, насколько это возможно.

ПРИМЕР 1: ОМАНА HIGH / LOW. ДЕЛЕНИЕ ПО СТАРШЕЙ (HIGH) И МЛАДШЕЙ (LOW) КОМБИНАЦИЯМ.

Два игрока выиграли со старшей и младшей комбинацией с 2-3-4-5-6 разномастными. У игрока А комбинация 2-3-4-5-6 (пиковая). У игрока В комбинация 2-3-4-5-6 (трефовая). Всего банк содержит 66 фишек наименьшего номинала (например: в банке 6600 – это 66 фишек номиналом по 100). Правильное деление банка: как можно более равномерно. 33 игроку А и 33 игроку В.

Не правильное деление банка: сначала весь банк делиться пополам, 33 на банк по старшей комбинации и 33 на банк по младшей комбинации. Затем отдаем игроку А нечетную фишку с банка по старшей комбинации, так как он имеет старшую карту 6 (пик), и нечетную фишку с банка по младшей комбинации, так как он имеет старшую карту 6 (пик). В итоге игрок А получает 34 фишки, а игрок В получает 32 фишки.

ПРИМЕР 2: 7-CARD STUD HIGH / LOW. ДЕЛЕНИЕ ПО СТАРШЕЙ И МЛАДШЕЙ КОМБИНАЦИЯМ.

Оба игрока выиграли старшую и младшую комбинацию с 2-3-4-5-6. У игрока А комбинация 2-3-4-5-6 (пиковая). У игрока В комбинация 2-3-4-5-6 (трефовая). Всего банк содержит 66 фишек наименьшего номинала (например: в банке 6600 – это 66 фишек номиналом по 100).

Правильное деление банка: как можно более равномерно. 33 игроку А и 33 игроку В.

Не правильное деление банка: смотрите пример 1.

ПРАВИЛО 38. СЖИГАНИЕ КАРТ ПОСЛЕ АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ.

ПРИМЕР 1-A: NLTH 50-100. Маленький блайнд (SB) / Большой блайнд (BB) на боксах 1 и 2. Префлоп, начальные карты розданы всем игрокам. Игрок на 3-ем боксе (UTG) скидывает карты, и игрок на 4-м боксе отвечает на ставку BB. В этот момент игрок на 5-м боксе понимает, что ему раздали только 1 карту. Его рука считается «мертвой», так как были сделаны активные действия, после которых игра должна быть продолжена. По окончании торгов, дилер должен сжечь одну карту и открыть три карты флопа. Дилер не должен сжигать две карты, чтобы открыть «оригинальный флоп».

ПРИМЕР 1-B: NLTH 50-100. Маленький блайнд (SB) / Большой блайнд (BB) на боксах 1 и 2. Префлоп, начальные карты розданы всем игрокам. Игрок на 3-ем боксе (UTG) скидывает карты, и игрок на 4-м боксе отвечает на ставку BB. В этот момент игрок на 5-м боксе понимает, что ему раздали 3 карты. Его рука считается «мертвой», так как были сделаны активные действия, после которых игра должна быть продолжена. По окончании торгов, дилер должен сжечь одну карту и открыть три карты флопа. Дилер не должен считать 3-ю карту игрока на 5-м боксе как сожжённую карту (burn card) и открывать флоп без нее.

ПРАВИЛО 40-A: МЕТОДЫ СТАВОК, НЕЯСНЫЕ И ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ СТАВКИ.

«В неясной ситуации или, когда устное объявление и ставка фишками противоречат друг другу, ставку будет определять менеджер / Турнирный Директор, опираясь на обстоятельства и Правило №1».

ПРИМЕР 1: NLTH, В ИГРЕ 2 ИГРОКА (HEADS-UP). На последнем круге торгов Игрок А устно объявляет ставку «сорок две тысячи», но ставит только одну фишку номиналом 5000. За столом не все расслышали, что игрок А сделал устное объявление ставки. Игрок В бросает фишку номиналом 5000, отвечая на ставку. Оба игрока открывают свои карты, и игрок А имеет выигрышные карты. Трактовки правил в данном случае неоднозначны: Сначала было устное объявление ставки, но оно было сделано не четко, а брошенная фишка была «прочитана» как ставка 5000. В таких неясных и противоречивых ставках, решение должен принимать Турнирный Директор, руководствуясь справедливостью игры, в том числе используя правило №1.

ПРАВИЛО 43. УВЕЛИЧЕНИЕ СТАВОК. «ШАГ УВЕЛИЧЕНИЯ ПРЕДЫДУЩЕЙ СТАВКИ ИЛИ ПРЕДЫДУЩЕГО УВЕЛИЧЕНИЯ (RAISE) В ТЕКУЩЕМ КРУГЕ ТОРГОВЛИ».

Этот пункт относится к последнему шагу увеличения предыдущей ставки в текущем круге торгов. Текущий круг торгов – это любой из кругов торговли на пре флопе (preflop), флопе (flop), терне (turn) или ривере (river) в играх с

флопом (board games); любой из кругов торговли на 3ей – 4ой – 5ой – 6ой или 7ой карте в 7-карточном покере (7-stud), и т.д.

ПРИМЕР 1: NLTH, БЛАЙНДЫ 100-200.

Торги на флопе. Игрок А открывает торги ставкой 600. Игрок В увеличивает ставку на 1000, ставка 1600. Игрок С увеличивает ставку на 2000, ставка 3600. Если игрок D хочет сделать увеличение, то он должен сделать увеличение как минимум равным предыдущему шагу увеличения, который сделал игрок С. Т.е. игрок D должен сделать увеличение минимум на 2000 или больше и его ставка должна составить минимум 5600. Обратите внимание, что минимальное увеличение для игрока D не 3600 (полная ставка игрока С), а только 2000, то количество фишек, на которое увеличил предыдущую ставку игрок С (шаг увеличения).

ПРИМЕР 2: NLTH, БЛАЙНДЫ 50-100.

Торги на пре флопе. Игрок А на позиции UTG ставит все свои фишки (all-in) – 150 (т.е. увеличивает предыдущую ставку на 50). Так как большой блайнд 100, а all-in увеличение было всего на 50, то какой же минимальный шаг увеличения? В данном случае, минимальный шаг увеличения равен 100, поэтому если игрок В захочет сделать увеличение (re-raise), то он должен поднять предыдущую ставку минимум на 100, и его общая ставка должна быть 250.

ПРИМЕР 3: NLTH, БЛАЙНДЫ 100-200.

Игрок А ставит все свои фишки (all-in) – 300. Игрок В увеличивает, бросая две фишки по 500, т.е. ставка 1000 (увеличивая ставку игрока А на 700). Если игрок С хочет ответить на предыдущую ставку, то он должен поставить 1000. Если он хочет сделать увеличение, то он должен «увеличить ставку минимум на последнее увеличение от ставки или рейза (raise) в данном круге торгов», которым является увеличение на 700 игроком В. Т.е. минимальным шагом увеличения для игрока С будет 700, а его общая ставка 1700. Обратите внимание, что минимальное увеличение не 1000, которая была общей ставкой игрока В.

ПРИМЕР 4-А: NLTH, БЛАЙНДЫ 25-50.

Игрок А делает увеличение на 75, общая ставка 125. Обратите внимание, что общая ставка 125 – это ответ на предыдущую ставку 50 плюс увеличение на 75. Следующим увеличением в данном круге торгов должно быть «увеличение ставки минимум равным последнему увеличению от ставки или рейза (raise) в данном круге торгов», которым является 75. Игрок В делает минимальное увеличение (75), общая ставка 200. Игрок С тоже делает увеличение на 300, всего ставка 500. В данном случае была «ставка блайнд» 50, два увеличения по 75 и увеличение на 300, т.е. всего ставка 500. Если игрок D хочет сделать увеличение, то «увеличение ставки

должно быть минимум равно последнему увеличению от ставки или рейза (raise) в данном круге торгов», которое в настоящее время 300. Т.е. игрок D должен сделать увеличение как минимум на 300, и его общая ставка будет 800.

ПРИМЕР 4-В: ТОЖЕ САМОЕ, ЧТО И В ПРИМЕРЕ 4-А.

Ставка 500 перед игроком D, но было только одно увеличение на 450 от игрока А до общей ставки 500 и игроки В и С ответили на эту ставку (call). В данном случае была «ставка блайнд» 50 и увеличение на 450. «Увеличение ставки должно быть минимум равно последнему увеличению от ставки или рейза (raise) в данном круге торгов», которым в настоящее время является увеличение игрока А на 450. Т.е. если игрок D хочет ответить на предыдущую ставку, то он должен поставить 500, а если он хочет сделать увеличение, то он должен увеличить ставку минимум на 450, и его общая ставка будет 950.

ПРАВИЛО 45. СТАВКА НЕСКОЛЬКИМИ ФИШКАМИ.

«А: Если была сделана ставка, и игрок без объявления увеличения или олл-ин (all-in) бросает несколько фишек разного достоинства (даже если эти фишки являются последними), а изъятие фишки наименьшего достоинства оставляет сумму меньшую, чем надо до ответа на предыдущую ставку, то данное действие не принимается как увеличение (raise).; В: Если изъятие одной из фишек оставляет сумму равную или больше, чем необходимо для ответа на предыдущую ставку, то: 1) если у игрока еще остались фишки, то в действие вступает правило №43 о 50% увеличении. 2) Ставка игрока последней фишкой/фишками принимаются как олл-ин (all-in) вне зависимости от того, есть ли 50% от минимального увеличения или нет.»

ПРИМЕР 1: в данном примере, изъятие одной фишки оставляет сумму меньше, чем необходимо для ответа на предыдущую ставку.

1-А: Торги на флопе. Игрок А открывает торги ставкой 1200, игрок В бросает две фишки достоинством 1000. Это принимается как ответ на предыдущую ставку (call), так как при изъятии одной фишки остается сумма меньшая, чем необходимо для ответа на ставку 1200.

1-В: NLTH, блайнды 250-500. Торги на пре флопе. Игрок с позиции UTC делает увеличение на 600, общая ставка 1100. Следующий игрок бросает 1500, одну фишку достоинством 500 и одну достоинством 1000. Это принимается как ответ на предыдущую ставку (call), так как при изъятии меньшей по достоинству фишки (500) остается сумма меньшая, чем необходимо для ответа на ставку 1100.

ПРИМЕР 2: Тоже самое, что в примере 1-В, кроме того, что следующий игрок ставит одну фишку достоинством 1000 и пять фишек достоинством 100. Четыре фишки достоинством 100 могут быть изъяты, чтобы оставить сумму, необходимую для ответа на предыдущую ставку 1100. В этом случае

решение принимается в соответствии с стандартом 50% в правиле №43: минимальный шаг увеличения 600. 50% от 600 – это 300, поэтому, если игрок делает ставку 1400 или больше, то он обязан сделать полное минимальное увеличение ставки до 1700. В данном примере, так как он поставил ставку 1500, то он должен добавить фишки до полноценного минимального увеличения (raise).

ПРИМЕР 3: Тоже самое, что в примере 2, кроме того, что следующий игрок ставит одну фишку достоинством 1000 и три фишки достоинством 100. Две фишки достоинством 100 могут быть изъяты, чтобы оставить сумму, необходимую для ответа на предыдущую ставку 1100, поэтому, в этом случае, так же применяется правило №43. Так как игрок поставил меньше, чем 50% от минимального увеличения, то эта ставка принимается как ответ на предыдущую (call) и 200 возвращается игроку.

ПРИМЕР 4: Ставка, сделанная несколькими фишками, когда это все фишки, которые есть у игрока. А) если все фишки необходимы для ответа на предыдущую ставку, то этот случай рассматривается точно так же, как и у игрока в примере 1 (см. выше). В) Если изъятие одной из фишек оставляет сумму равную или больше, чем необходимо для ответа на предыдущую ставку, то в случае, если это последние фишки игрока, то они принимаются как олл-ин (all-in) вне зависимости от того, есть ли 50% от минимального увеличения или нет.

4-А: Игрок А открывает торги ставкой 1400, игрок В (у которого еще остается много фишек в большом стеке) без объявления бросает фишку достоинством 1000 и три фишки по 500. Эта ставка является минимальным увеличением и должна быть откорректирована до 2800, так как 50% порог минимального увеличения 2100 ($1400+700=2100$) достигнут.

4-В: Игрок А открывает торги ставкой 1400, игрок В, без объявления бросает фишку достоинством 1000 и две фишки по 500. Эта ставка принимается как ответ на предыдущую (call), так как она меньше, чем 50% порог минимального увеличения 2100. Примечание: в обоих примерах 4-А и 4-В, фишки игрока В будут приниматься как ставка Олл-ин (all-in), если эта ставка сделана последними фишками, которые у него есть.

ПРАВИЛО 46: ФИШКИ ОТ ПРЕДЫДУЩЕЙ СТАВКИ, НЕ СДВИНУТЫЕ В БАНК. ПРИМЕРЫ СИТУАЦИЙ.

СИТУАЦИЯ 1: Если предыдущих фишек недостаточно для ответа на предыдущую ставку, и они не трогались. Пример: NLTH 25-50, игрок на BB поставил 2 фишки номиналом 25, а игрок на баттоне сделал увеличение до 600 (увеличил на 550 относительно BB).

• Если брошена одна фишка, то это является ответом на предыдущую ставку (call). (брошена 1 фишка номиналом 1000 к 2-м фишкам номиналом 25).

- Доставленные несколько новых фишек являются ответом на предыдущую ставку, если они все необходимы для ответа: а) ставятся 2 фишки номиналом 500 на уже стоящие 2 фишки номиналом 25; в) ставится 2 фишки номиналом 100 и 500 на уже стоящие 2 фишки номиналом 25. В этих двух примерах все новые фишки необходимы для ответа на предыдущую ставку (call).
- В случае, если добавлено несколько фишек, а изъятие одной из них оставляет достаточное количество фишек для ответа на предыдущую ставку, то применяется правило №45 (брошены фишки номиналом 1000 и 500 на уже стоящие 2 фишки номиналом 25 – это принимается как ставка 1550). Согласно правилу №45, ставка, сделанная несколькими фишками, является увеличением предыдущей ставки, если она достигает 50% от шага увеличения, в противном случае это ответ на предыдущую ставку «call».

СИТУАЦИЯ 2: если предыдущая фишка(и) больше, чем необходимо для ответа на ставку, и игрок ставит новую фишку(и), то данная ставка регулируется правилом №45 о ставке несколькими фишками. Пример: NLTH 50-100, игрок на BB поставил 1 фишку номиналом 1000. Префлоп увеличение до 700 (увеличение на 600 от большого блайнда). Предыдущая фишка игрока на большом блайнде больше, чем необходимо для ответа на ставку, поэтому, при добавлении любой новой фишки, данная ставка регулируется правилом №45.

СИТУАЦИЯ 3: если предыдущие фишки были полностью отодвинуты назад:

- Если игрок забрал все фишки, которые были поставлены раньше и поставил одну фишку большого номинала, то это считается ответом на предыдущую ставку «call» (забрал назад 2 фишки номиналом 25 и поставил 1 фишку номиналом 1000)
- Если игрок забрал все фишки, которые были поставлены раньше и поставил несколько других фишек, то эта ставка регулируется правилом №45 (забрал назад 2 фишки номиналом 25 и поставил две или больше новых фишек).

СИТУАЦИЯ 4: если предыдущие фишки были частично отодвинуты назад: Если игрок частично забрал фишки, которые были поставлены раньше (забрал назад одну фишку номиналом 25, оставил вторую фишку номиналом 25 и поставил одну или несколько новых фишек), то данная ставка регулируется правилом №45 «ставка несколькими фишками». (ставка будет являться увеличением, если она достигает порога 50% от шага минимального увеличения, в противном случае, она принимается как ответ на предыдущую ставку (call)).

СИТУАЦИЯ 5: Вне зависимости от вышеизложенного, жест объединения и

толкания или бросания всех фишек вперед может быть истолкован как намерение поставить все фишки в соответствии с правилом №45.

ПРАВИЛО 47. ПОВТОРНОЕ ОТКРЫТИЕ СТАВОК.

ПРИМЕР 1: Несколько небольших ставок Олл-ин (All-in), которые складываются в полноценное увеличение (raise) и, таким образом, повторно открывают ставки.

NLTH, блайнды 50-100. Торги на флопе. Игрок А открывает торги минимальной ставкой 100.

Игрок В ставит все свои фишки (all-in) 125. Игрок С отвечает на эту ставку - 125.

Игрок D ставит все свои фишки (all-in) 200, и игрок Е отвечает на эту ставку - 200.

Слово опять возвращается к игроку А, которому для ответа на предыдущую ставку необходимо доставить 100. В данном случае 100 является полноценным увеличением, поэтому для игрока А вновь открываются все возможности продолжения игры: отказаться от продолжения игры (pass), ответить на предыдущую ставку (call) или сделать увеличение (raise). Обратите внимание, что увеличение игроком В на 25 или увеличение игроком D на 75, сами по себе не являются полноценным минимальным увеличением, но вместе, они его образуют и, таким образом, вновь открывают возможность делать увеличение «для игроков, которые, для продолжения игры, сталкиваются с необходимостью ответа на увеличение, которое, как минимум, равно минимальному шагу увеличения, когда до них вновь доходит очередь принимать решение».

1-А: В конце примера 1 (см. выше), игрок А отвечает на ставку (добавляет 100). В настоящее время очередь принимать решение у игрока С, перед которым идет увеличение ставки только на 75. Он, перед этим, отвечал на ставку 125, и сейчас должен ответить на ставку 200 (увеличение на 75). Для того, чтобы возможность сделать увеличение вновь открылась для игрока С, ставка, на которую он должен был бы ответить, должна была бы быть 225. Так как 75 – это не полное минимальное увеличение, то, для игрока С, возможность повторного открытия ставок не доступна, поэтому у него есть только две опции: ответить на предыдущую ставку, добавив 75, или скинуть карты в пас. Он не может сделать увеличение (raise).

1-В: В конце примера 1 (см. выше), игрок А делает минимальное увеличение (100), делая общую ставку 300. Игрок С до этого поставил в банк 125, и теперь, для продолжения игры, ему необходимо ответить на увеличение в 175. 175 больше, чем минимальный шаг увеличения. Так как игрок С уже делал ставки в этом круге торгов, и теперь «перед ним, для продолжения игры, опять стоит необходимость ответить на увеличение ставки, которое больше, чем минимальный шаг увеличения», то для него вновь открываются все возможности продолжения игры, и он может: отказаться от продолжения игры (pass), ответить на предыдущую ставку (call) или сделать увеличение (raise).

TDC POKER CLUB

ПРАВИЛА ИГР

ПРИМЕР 2: Несколько небольших ставок Олл-ин(All-in), минимальное увеличение (min-raise) – это последняя полная ставка или увеличение NLTH, блайнды 50-100. Торги на флопе. Игрок А открывает торги ставкой 300. Игрок В ставит Олл-ин (all-in) 500, игрок С ставит Олл-ин (all-in) 650, игрок D ставит Олл-ин (all-in) 800, и игрок Е отвечает на ставку 800 (call). Каков размер минимального увеличения для игрока F? Первоначальная ставка (300) устанавливает размер минимального увеличения. Так как ни один из игроков, поставивших Олл-ин (all-in), не сделал увеличение больше чем на 300, то минимальное увеличение для игрока F остается 300. Игрок F может ответить на предыдущую ставку 800 (call) или сделать увеличение, как минимум до ставки 1100. См. также правило №43, Пример 2 в иллюстрациях и дополнениях.

ПРИМЕР 3: Короткий Олл-ин (all-in), 2 варианта развития событий.

NLTH, блайнды 2000-4000. Торги на пре флопе. Игрок А отвечает на Большой Блайнд (ББ) и ставит ставку 4000. Игрок В скидывает карты и игрок С ставит все свои фишки (all-in) 7500 (это увеличение на 3500 от большого блайнда, который сейчас 4000). Все остальные игроки скидывают карты (fold), включая игрока, который находится на позиции Маленького Блайнда (МБ).

3-А: Это увеличение на 3500 для игрока, находящегося на позиции ББ, до которого еще не доходило слово в этом кругу торговли. Игрок на позиции ББ может отказаться от продолжения игры (fold), ответить на предыдущую ставку (call), добавив 3500, или сделать увеличение (raise), как минимум, на 4000 (минимальный шаг увеличения) и его ставка составит 11500. Игрок на ББ просто отвечает на предыдущую ставку и теперь игроку А, для продолжения игры, необходимо добавить 3500. Так как он уже принимал участие в этом круге торговли, то увеличение на 3500, не является для него полным минимальным шагом увеличения, поэтому игрок А может только отказаться от продолжения игры, скинув свои карты (fold), или ответить на ставку, добавив 3500. Он не может делать увеличения, так как перед ним не было «полного минимального шага увеличения, когда до него опять дошло слово, в этом круге торговли».

3-В: Игрок, который находится на позиции ББ делает минимально возможное увеличение (4000), его общая ставка 11500. Теперь игроку А, для продолжения игры, необходимо добавить 7500. Так как увеличение на 7500 больше, чем полный минимальный шаг увеличения, то для него вновь открываются все возможности продолжения игры, и он может: отказаться от продолжения игры (fold), ответить на предыдущую ставку (call) или сделать увеличение (raise).

ПРАВИЛО 51. УСТНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ, ЯВЛЯЮЩЕЕСЯ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ / СТАВКА В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, КОГДА ИГРОК НАХОДИТСЯ В СИТУАЦИИ «ПОД СТАВКОЙ» (UNDERCALL)

ПРИМЕР 1: NLTH, блайнды 1000-2000. Торги на флопе, Игрок А открывает ставки – ставка 2000, Игрок В делает увеличение – 8000, Игрок С молча

ставит ставку 2000. В этом случае Игрок С делает ставку в свою очередь, находясь в ситуации «под ставкой» (Undercall). В соответствии с правилом 51-В, так как Игрок В не открывал ставки (это делал Игрок А) и раунд торгов является многоходовым, то по решению ТД / Менеджера, Игрок С должен будет ответить на полную ставку Игрока В или лишится фишек, которые он поставил в банк (2000) и скинуть карты в пасс.

ПРИМЕР 2: NLTH, блайнды 1000-2000. Торги на флопе, в игре 4 человека. Игрок А

открывает ставки – ставка 8000, Игрок В молча ставит ставку 2000. В соответствии с правилом 51-В, так как ставка Игрока В — это ответ на первую (открывающую торги) ставку Игрока А, то он должен добавить фишки до полного ответа на ставку 8000, т.е. поставить в банк еще 6000.

ПРИМЕР 3: NLTH, блайнды 1000-2000. Торги на флопе, Игрок А открывает ставки – ставка 2000, Игрок В делает увеличение – 8000, Игрок С говорит: «Колл (call)». В соответствии с правилом 51-В, Игрок С сделал устное заявление ставки («Колл (call)») в свою очередь, что определяет действие игрока и является обязательным. В этом случае Игрок С обязан ответить на ставку Игрока В – 8000.

ПРАВИЛО 52-В. НЕКОРРЕКТНАЯ СУММА СТАВКИ, ПОТ-ЛИМИТ ИГРЫ.

ПРИМЕР 1: PLO. БЛАЙНДЫ 500-1000.

На флопе банк составляет сумму - 10,500. Игрок А хочет сделать ставку «Банк» и просит дилера посчитать её. Дилер говорит: «Девять тысяч пятьсот». Игрок А ставит ставку 9,500. Игрок В скидывает карты, а игрок С отвечает на ставку 9,500. Таким образом были сделаны активные действия, после первой ошибочной ставки. В этот момент дилер понимает, что ставка должна была быть 10,500. Так как принятая ставка была меньше, чем Банк, но были активные действия, после которых игра должна быть продолжена, то ставка 9,500 остается окончательной и не будет увеличена до 10,500.

ПРИМЕР 2: Тоже самое, что и в примере 1, только после того, как Игрок В скинул свои карты, дилер понимает, что ставка игрока А должна быть 10,500. Так как активные действия, после которых игра должна быть продолжена не были сделаны, то игрок А должен увеличить свою ставку до 10,500.

ПРИМЕР 3: PLO. БЛАЙНДЫ 500-1000. На флопе банк составляет сумму – 10,500. Игрок А хочет сделать ставку «Банк» и просит дилера посчитать её. Дилер говорит: «Одиннадцать тысяч пятьсот». Игрок А ставит ставку 11,500. Игрок В скидывает свои карты, а игроки С и D отвечают на ставку 11,500. Перед тем, как сжечь карту и открыть следующую карту, дилер понимает, что ставка больше, чем должна быть. В данном случае, вне зависимости от

того, что активные действия, после которых игра должна быть продолжена, были сделаны, так как ставка больше, чем максимально возможная, то она будет уменьшена до 10,500 для всех игроков, которые ответили на нее, в любой момент на данном круге торгов. Если следующая карта была открыта, то ставка 11,500 остается.

ПРАВИЛО 53-А. СТАВКА ВНЕ ОЧЕРЕДИ.

ПРИМЕР 1: NLTH, БЛАЙНДЫ 50-100. Торги на флопе, игрок на 3-м боксе открывает ставки - 300, игрок на боксе 4 скидывает свои карты, слово игрока на 5-ом боксе, но игрок на 6-ом боксе объявляет ставку: «Рейз - восемьсот».

ШАГ 1: слово возвращается к игроку на 5-м боксе, перед которым была ставка 300.

ШАГ 2: если игрок на боксе 5 отвечает на предыдущую ставку или скидывает карты в пас, действие не изменилось (ставка 300), и поэтому увеличение ставки от игрока на 6-м боксе является обязательным (увеличение 800). Однако, если игрок на 5-ом боксе делает увеличение (например, до 600), то действие перед игроком на 6м боксе изменилось со ставки 300 до ставки 600. Так как действие изменилось, то ставка 800 может быть возвращена игроку на боксе 6, и у него открываются все опции: он может ответить на ставку 600, сделать увеличение ставки (как минимум до 900) или скинуть карты в пас.

ПРИМЕР 2: NLTH. 50-100. Торги на флопе, игрок на 3-м боксе говорит «Чек», игрок на 4-ом так же делает ставку «Чек», слово игрока на 5-м боксе, но игрок на 6-ом объявляет: «Чек».

ШАГ 1: слово возвращается к игроку на 5-м боксе, перед которым не было ставок.

ШАГ 2: если игрок на боксе 5 говорит «Чек», то действие не изменилось и поэтому «Чек» от игрока на 6-м боксе является обязательным. Однако, если игрок на 5-ом боксе делает ставку (например, 300), то действие перед игроком на 6м боксе изменилось с «Чек» на ставку 300. Так как действие изменилось, то у игрока на 6-ом боксе открываются все опции: он может ответить на ставку 300, сделать увеличение ставки (как минимум до 600) или скинуть карты в пас.

ПРАВИЛО 53-В. СТАВКА ВНЕ ОЧЕРЕДИ, КОТОРАЯ ДОЛЖНА БЫТЬ ОСТАВЛЕНА.

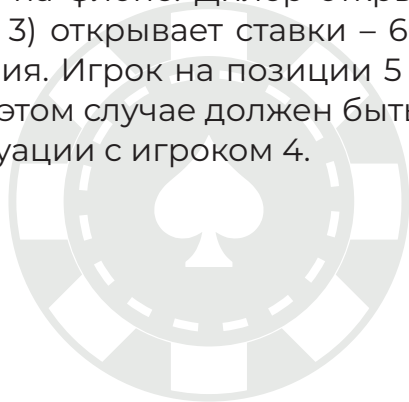
Игрок, которого пропустили во время ставки вне очереди, должен защищать свое право хода. Если после совершения внеочередного действия прошло достаточное количество времени и были сделаны Активные действия, после которых игра должна быть продолжена (см. правило №36), а игрок, пропустивший свой ход, ничего не сказал, то внеочередное действие считается обязательным. В этом случае должен быть вызван Менед-

жер / Турнирный Директор, который примет решение как поступить в этой ситуации.

ПРИМЕР 1: NLTH, БЛАЙНДЫ 100-200.

UTG (место 3) делает ставку 600. Игрок на месте 4 думает, в этот момент игрок с места 5 отвечает на ставку 600 не в свою очередь (call). Игрок 6 немного думает и скидывает свои карты (fold). В данный момент есть два игрока, которые сделали активные действия после места 4. Они квалифицируются, как активные действия, после которых игра должна быть продолжена (см. правило №36). Так же у игрока 4, чье слово было пропущено, было достаточно времени, чтобы довести до сведения дилера, что он еще не сказал свое слово и был пропущен. В данном случае ставка не в свою очередь игрока 5 должна остаться в банке и пасс игрока 6 так же является окончательным решением (см. правило №58). Должен быть вызван менеджер для принятия решения по ситуации с игроком 4.

ПРИМЕР 2: NLTH, БЛАЙНДЫ 100-200. Четыре игрока в раздаче после торгов на флопе. Дилер открывает «терн» (turn). Игрок на позиции UTG (место 3) открывает ставки – 600. Игрок с позиции 4 думает о принятии решения. Игрок на позиции 5 делает «Чек», и игрок 6 отвечает на ставку 600. В этом случае должен быть вызван менеджер для принятия решения по ситуации с игроком 4.





+7 914 070-03-41
www.tigredecristal.ru